Kazuhiro Tsujikawa

El último número de call MSX te trajo una interesante entrevista a Wolf, el famoso compositor holandés de la época amateur del MSX. Ahora, vamos un paso más allá y te traemos una entrevista al probablemente mejor especialista en hardware del MSX durante los últimos 15 años, Kazuhiro Tsujikawa. Él es el nombre propio tras ESE Artists' Factory y el creador del hardware del momento: el One Chip MSX.

[Los primeros años]

-Antes de que existiera el MSX, ¿te interesaban los ordenadores? Si es así, ¿cuál fue tu primera máquina?

Mi primera máquina fue la EPSON HC-20, un ordenador "portátil" tamaño notebook. Podéis encontrar más información en las siguientes direcciones:

http://www.epson.jp/ms/1982_7.htm
http://ja.wikipedia.org/wiki/HC-20
http://en.wikipedia.org/wiki/HC-20
http://www.itoi.co.jp/attic/time6.html

-Posteriormente salió el MSX. ¿Esperaste mucho para tenerlo o te lanzaste cuando vio la luz? ¿Era caro comparado con otros ordenadores de la época? ¿Cuáles fueron tus primeras impresiones?

Mi primer MSX fue ya un MSX2, el FS-A1 de Panasonic. Lo adquirí en 1987. Por entonces quería controlar robots electrónicos (mechas) con la ayuda de un procesador. La arquitectura del MSX era accesible tanto para la parte software como la hardware y esto fue muy importante para mí. Así conseguí crear cartuchos conversores A/D y D/A, controladores de robots, etc.

-Explícanos si ya por entonces estabas más interesado en el hardware que en el software.

En primer lugar para mí lo más interesante es el hardware. El Software es una buena técnica para expandir un sistema hardware.

Durante la época de instituto y junto a Taro Kashiwazaki me enrolé en un "proyecto de un coche con motor lineal". Mientras Taro diseñaba un sensor de posiciones hardware, yo hice circuitos de conducción electromagnética. Sin embargo el control no lo llevaba el MSX sino un PC de NEC, concretamente de la serie PC-9801. Más tarde, Taro y yo comenzamos "ESE Artists' Factory" durante la época de Universidad.

-A mediados de los 80 era bastante común ver cómo competían los usuarios españoles de MSX con los de otras máquinas de 8 bits (Spectrum, Amstrad, Commodore64...). ¿Sucedía algo similar en Japón con otros ordenadores como el NEC PC-88? También Famicom fue un gran éxito. ¿Eran los usuarios de MSX diferentes a los de Famicom o PC-88?

Realmente no estoy muy interesado en jugar a videojuegos. Los freaks de juegos de PC (como Xanadu o Dragon Slayer) amaban las series de PC-8801 de NEC (PC-8801mkII-SR y otros). Yo consideré el PC-8801 y el MSX2 por entonces, pero escogí el MSX porque podía conseguir mayor cantidad de información sobre el Hardware gracias a las revistas.

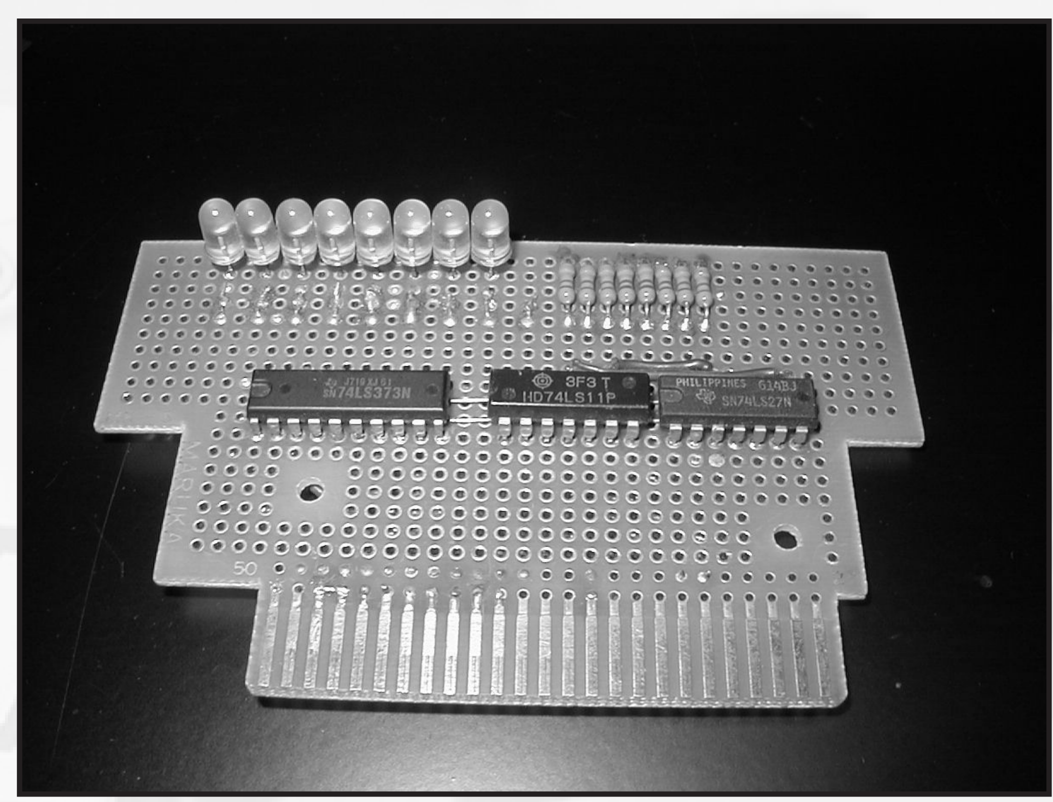
-En Europa teníamos la impresión de que el MSX tenía mucho éxito en Japón. ¿Era esto cierto o realmente tenía un mercado pequeño?

No te sabría decir, pero depende lo que consideres "éxito". Creo que el MSX era una buena plataforma para estudiar el ordenador, la informática. Creo que muchos ingenieros tanto de software como de hardware estudiaron la informática con el MSX. Yo soy uno de aquellos ingenieros.

El MSX le dio a mucha gente la posibilidad de estudiar, crear y comunicar... creo que el MSX fue un éxito en ese punto, al contrario que Nintendo, el PC-88, etc.

-Una vieja leyenda de MSX en Europa habla de la venta de un MSX con el V9990 como VDP. Iba a ser algo poderoso, pero Panasonic dejó el MSX y creó la 3DO posteriormente. ¿Fue esto un falso mito?

¿Has leído el datasheet (manual técnico) del V9990? Creo que la arquitectura del V9990 no es para el MSX. Por entonces, YAMAHA desarrolló muchos chips de video para máquinas de entretenimiento, como el PACHINKO. Para mí el V9990 fue



Uno de sus primeros desarrollos para MSX

uno de aquellos chips. Ésa es la razón por la cual no estoy interesado en el V9990.

-¿Has construido Hardware de MSX en los 80?

Sí, te detallo a continuación lo que hice entonces:

** Joystick analógico. Funciona con la sentencia "PAD" en MSX-BASIC.*
** Simple cartucho con salida por puerto paralelo. Sólo encendía LEDs.*
** Cartucho conversor A/D. Sampleaba voz.*

[La década de los 90]

-Tras 1990, la época dorada del MSX había terminado. Konami dejó de desarrollar juegos para MSX y el MSX turboR no es completamente un ordenador de 16bits ya que incluso el VDP no se mejoró desde el MSX2+. Obviamente esto hacía que no se pudiese competir con otras máquinas como la Super Famicom, la Genesis u otros ordenadores de Sharp o NEC. Incluso los contenidos de la MSX Magazine no eran los mismos que años atrás. ¿Cómo fueron esos años para los usuarios japoneses de MSX? ¿Preferían cambiar a otras máquinas y dejar el MSX?

Había muchos usuarios de MSX y cada uno de ellos tenía sus propios objetivos: jugar a juegos de Konami, programar juegos, herramientas, componer música, hacer gráficos...

El MSX era más barato que las máquinas de Nintendo o SEGA y además también servía para estudiar programación como el PC-98 de NEC y el X68000 de Sharp. Por lo tanto, todo esto hacía al MSX más versátil incluso si las prestaciones (precio, velocidad, colores...) no eran las más ventajosas por separado. Globalmente estaba equilibrado.

El MSX fue la máquina del comienzo para diferentes objetivos. Es normal que se abandone por otras máquinas más ventajosas. Es natural, no hay que apenarse.
Yo mismo desarrollé proyectos de hardware en otras tecnologías no MSX: MC68K, DSP, placas de procesador RISC, C-BUS para el PC-98, tarjetas PCI para Windows...

Sin embargo, todavía disfruto desarrollando para el MSX con mis amigos.

-Tus proyectos de Hardware durante estos años se hicieron populares y apreciados a este lado del mundo. El MegaSCSI fue probablemente el más grande de todos ellos. ¿Sabes la proporción de ventas entre Japón y el resto del mundo?

La verdad es que no lo he calculado, pero estimo que el 90% de los compradores eran usuarios japoneses.

-En Europa el Hardware estaba centralizado bajo el logo de Sunrise (con excepciones como Padial Hardware y otros) con tarjetas interesantes como el Moonsound, el interface IDE o el GFX9000. ¿Qué opinas de la calidad europea?

En aquellos tiempos, muchos GFX9000 importados no funcionaron. Por supuesto, Sunrise los cambió por nuevas unidades. De todas formas, no me gustan los chips PEEL por su calidad.

Espero que el ATA-CF soporte el cambio de tarjetas en caliente y la FAT16. No deben usarse los puertos E/S directa-

mente, es preferible usar puertos de E/S mapeados en memoria, de acuerdo con la guía de expansión del MSX.

-En esa época teníamos la sensación de que la comunicación entre los usuarios japoneses y los europeos no era la mejor incluso si aquí nos encantaba el Hardware y el Software japonés. ¿Es únicamente una barrera idiomática o realmente en Japón se rechaza a los usuarios extranjeros por problemas como el de la piratería?

Tengo una impresión privada tomada que creo que no coincide con la del resto de usuarios japoneses. No es un problema con el idioma, aunque el tema de la piratería sí existe.

La razón principal es que a la gente no le gustaba escribir correos/emails. No sólo con extranjeros sino también entre usuarios japoneses. Mientras las comunidades que podían encontrarse personalmente iban bien, las que se basaban en correos no llegaron muy lejos, según lo veo yo.

Como siempre, hay algunas excepciones. Una de ellas fue la "Natsume-NET", que reunía BBS en los 90. Había desarrollos potentes por entonces como el MultiMente de MOGU, el MGSDRV de Ain, el MatsudoTerm de ITA, etc. También hubo hardware soportado por NatsumeNet como el ESE-RAMDISK, el ESE-SCCDISK, el ESE-SCSI o el MEGA-SCSI.

-Desde los 90 la producción europea de software amateur ha ido mejorando con juegos como Sonyc, Akin, Dahku, The Cure... ¿Ha sido este software interesante para el mercado japonés?

Este software no ha tenido el suficiente impacto, porque la gente no conoce estos productos. Sólo algunos pocos afortunados lo han conocido y se han interesado por ello. Hay una razón: la desaparición de MSX-FAN y MSX-Magazine. Las revistas amateurs pueden no haber conocido este software.

-Proyectos japoneses de hardware como Goblin (2 VDPs simultáneos) fueron cancelados. ¿Conoces la verdadera razón? ¿Hay otros proyectos interesantes que hayan sido cancelados?

No sé la razón por la que Goblin se canceló, incluso no sé si "cancelar" es la palabra adecuada. Realmente, desconozco si habían planeado el producir este desarrollo a los usuarios: no descartaría que lo hiciesen para ellos desde el principio.



El Robot MSX

[Nuevo siglo]

-El ESE-PLD llegó a ser el One Chip MSX. ¿Podrías resumir la evolución del One Chip MSX desde su primera concepción? ¿Cómo ves el futuro de este Hardware?

El proyecto ESE-PLD se basa en el desarrollo de nuevos periféricos para el MSX en sí mismo. Uno de estos proyectos es el ESE-MSX, que más tarde se convertiría en el One Chip MSX. En el futuro quiero seguir desarrollando cartuchos PLD para mejorar el MSX real porque el MSX real es algo que me encanta. Creo que el sistema ESE-MSX es el producto más deseado de todo el proyecto ESE-PLD y por esa razón ha llegado a ser un producto final el primero.

-Parece que actualmente no puede venderse fuera de Japón por culpa del uso de alguno de sus componentes. ¿Es este un riesgo real para su éxito en otros países?

La Unión Europea es un área protegida. Intentan proteger a las empresas europeas dejando fuera productos extranjeros: marca CE, WEEE, RoHS, etc. No llegará a ser un problema si las compañías europeas no se ven afectadas en sus negocios. Esto quiere decir que la importación amateur, con un impacto económico menor, será menos problema si cabe. Técnicamente, algunos componentes que no cumplen la ROHS pueden cambiarse por partes que sí lo hacen. Sin embargo, el OCM parece que no puede pasar el test de la EMI (Interferencia ElectroMagnética). Así pues, es necesario poner la marca CE. Esto último requiere cierta certificación (Legal professional, Safety professional, EMC professional), además de dinero y tiempo. Podéis leer más sobre la marca CE en: http://es.wikipedia.org/wiki/Marca_CE

-El mercado MSX es realmente limitado ahora. Sin embargo, el proyecto One Chip MSX continúa...

La razón es sencilla: Algunos locos del MSX lo esperan y yo soy uno de ellos.

-Otro proyecto actual de ESE Artists' Factory es la del cartucho con soporte para tarjeta SD que incluye características del MegaSCSI. ¿Tienes otros proyectos secretos de Hardware para un futuro inminente?

Un proyecto para soñar es el One Chip MSX con el tamaño de una tarjeta. Su nombre es PocketMSX. Tiene un slot SD, salida de Audio y Video y puertos USB para teclados y JoyStick.



¿Alguien sueña con esta habitación?